

**DESCANSOS ESCOLARES: MOMENTOS LÚDICOS EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA VIDA PARA TODOS**

Trabajo de grado para optar al título de especialista en Pedagogía de la Lúdica en la  
Universidad Los Libertadores

María Eugenia Palacio Puerta

Medellín, Marzo 2016

Copyright© 2016 por María Eugenia Palacio Puerta. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a Dios por darme la vida y la posibilidad de estar en esta posición tan privilegiada de ayudar a los demás a conocer el mundo.

A mi esposo por su inagotable paciencia y apoyo incondicional para superarme personal y profesionalmente.

A mi madre que es un gran motor para desear estar mejor cada día

## **Agradecimientos**

La autora expresa su agradecimiento:

A Dios por brindarme la oportunidad de culminar exitosamente mi especialización.

A mi esposo y a mi madre por ser tan pacientes al soportar tantas ausencias.

A la Fundación Universitaria los Libertadores, en cabeza de la coordinación para Medellín y Antioquia, Lorenza Rosa Morales, que me brindó la oportunidad de realizar ésta Especialización.

A mi asesora Cristina Sachica Cepeda por su orientación.

Al grupo de tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores, por su profesionalismo durante el desarrollo de La Especialización.

A todos los alumnos de la Institución Educativa Vida Para Todos del Municipio de Medellín en Antioquia, por ser mi inspiración para desear realizar este proyecto.

A Claudia María Álzate compañera y amiga que me compartió sus saberes y no me dejó desfallecer.

## **Resumen**

La presente propuesta de investigación se desarrolló para la Institución Educativa Vida Para Todos sede Medellín en los grados primero y segundo, ubicada en el sector de Caicedo el cual ha vivido una problemática violenta que se está manifestando igualmente en la escuela.

La iniciativa consiste en la implementación de diversos juegos cuya característica es que sean grupales, de poco movimiento y desplazamiento para evitar roces y así mismo choques físicos que lleven a enfrentamientos los cuales ocurren con frecuencia dada la gran cantidad de estudiantes y el poco espacio para que ellos jueguen corriendo y saltando.

Para los juegos que se proponen habrá un sitio específico con su rótulo, tendrá el acompañamiento de un monitor quien se encargará de dar indicaciones sobre el juego y de acompañar a los participantes para que cuiden del material. Se espera que con esta propuesta disminuyan los acercamientos agresivos y mejore el ambiente escolar.

**Palabras clave:** lúdica, juego, recreación, agresividad

### **Abstract**

The current research proposal was developed for the Institución Educativa Vida para Todos, Sede Medellín, in first and second grades. It is located in Caicedo neighbourhood, which has experienced the problem of violence, being reflected at school as well.

The initiative is the implementation of different games played in groups, with few movement and displacement to avoid crashes and injuries, so these could lead to clashes which frequently occur because of the large number of students and the little room for them to play, running and jumping.

There will be a specific labelled space for the proposed games, it will have the accompaniment of a monitor who is responsible of indications about the game and accompany the players to take care of the material. It is expected that the aggressive approaches diminish as well as an improvement of the school environment.

**Key words:** playful, game, recreation, aggression

## **TABLA DE CONTENIDOS**

	<b>Pag.</b>
<b>Capítulo 1.</b> Así somos	9
<b>Capítulo 2.</b> Reconociendo el camino que otros han transitado	15
<b>Capítulo 3.</b> Trabajando con táctica	27
<b>Capítulo 4.</b> Juego durante el descanso, para hacer más amigos	38
<b>Capítulo 5.</b> Todo mejorará, si trabajamos unidos	77

**Lista de tablas**

Tabla 1. Cronograma-----	39
--------------------------	----



## **Capítulo 1**

### **Así somos**

Las instituciones educativas son una muestra de lo que es la sociedad y es en ellas, donde se ponen en práctica las relaciones humanas en forma más “abierta” y autónoma por parte de los estudiantes, ya que allí no son supervisados por sus familias, lo cual los coarta. Tampoco es posible afirmar que esa libertad es total ya que en la escuela hay normas que cumplir y existe la supervisión de los docentes y directivos docentes. Después del grupo familiar es la escuela o institución educativa en la mayoría de los casos un espacio que para el estudiante se constituye en la experiencia más significativa de su vida en lo concerniente a la potenciación de sus habilidades comunicativas básicas.

Aunque es la familia la primera formadora, la escuela es parte importante y en ocasiones determinante para las comunidades, máxime en entornos como el de la Institución Educativa Vida Para Todos que tiene gran parte de la población compuesta por madres cabeza de hogar, familias desplazadas que se dedican al rebusque y en ocasiones están ahí sin hacer nada ya que se han cansado de buscar oportunidades porque no saben o no tienen como crearlas y también porque se han acomodado a la situación o la desesperanza los deja en un estado de inercia que no les permite generar recursos para salir adelante ni estrategias para impulsar a sus familiar. En general en esta comunidad habitan familias disfuncionales que poca disciplina o normatividad imponen. Los aprendizajes que el estudiante observe y practique en la escuela son importantes como referente de conducta social para su vida, todo

lo que logre aprehender en la escuela aportará elementos para su adultez y si dichos elementos lograrán influir de manera positiva durante la mayor parte del tiempo que el individuo la integre, se logrará mejorar su familia y su comunidad ya que el niño de hoy será el adulto del mañana.

Teniendo en cuenta la situación de violencia que se vive no solo en esta comunidad sino en el país entero, es muy útil contar con ejemplos y propuestas prácticas y aplicables no solo en el entorno de la Institución Educativa Vida Para Todos, sección Vida Para Todos del Municipio de Medellín sino en muchos entornos más, porque aunque las comunidades tengan diferentes nombres todos los seres humanos tienen las mismas necesidades sin importar donde se encuentre.

La Institución Educativa Vida Para Todos sección Vida Para Todos, de Medellín está ubicada en el barrio Caicedo, sector que por varias décadas ha sufrido violencia social, así que la generación actual es fruto de padres que vivieron en conflicto. Dicha Institución está conformada por un sector muy deprimido ya que la constituyen, entre otras, personas que han sido víctimas de desplazamiento forzado de varios lugares del país, entre ellos de Ituango y Chocó, en su mayoría, ellos en muchos casos han sido atacados por sus vecinos, ya que hay mucha desconfianza a los desconocidos, los han señalado o señalan de “espías” o como ellos los llamas “sapos”, malos vecinos sin conocerlos, llegando a agredirlos por simple sospecha, en otros casos han sido adheridos a los grupos violentos coaccionados o por libre decisión.

Varios de los pobladores son personas que han tenido que habitar la periferia del Morro Pan de Azúcar en condiciones de invasión o en arriendo de habitaciones en muy malas condiciones dada la incapacidad económica para ubicarse en sectores menos marginados. Esta es una población en muchos de los casos en condiciones de pobreza extrema y además falta de educación; que realiza prácticas que van deteriorando más su espíritu y calidad de vida. Todo ello ha dado como resultado una Comunidad con muy pocos valores para crear entornos pacíficos y desarrollados.

Los niños que asisten a esta Institución Educativa Vida Para Todos sección Vida Para Todos, de Medellín son fácilmente irritables, que tienden a repetir conductas observadas en adultos, tanto en su entorno familiar como en la televisión y los video juegos. Aunque son niños tan pequeños, ya que sus edades oscilan entre los 5 y 8 años, en su mayoría; algunos de estos chicos se enfrentan a sus compañeros como si estuvieran entrenados para reaccionar a la defensiva o al ataque por situaciones insignificantes, aducen por cualquier motivo que los compañeros “están hablando de ellos, burlándose o molestándolos” y esto es suficiente motivo para que se vayan contra los demás incluso en grupos o bandas. Todas estas actitudes alteran sus relaciones interpersonales altera los procesos de educabilidad en los estudiantes, lo cual preocupa, porque genera un ambiente escolar tenso y además en varias ocasiones los conflictos salen de la escuela y son llevados a las familias afectando aún más el ambiente social.

Esta problemática genera en el docente sentimientos de agotamiento y desazón ya que en ocasiones se ha de cambiar el plan de trabajo porque que “hay que” intervenir, tratar el asunto en el momento, “así que en lugar de inglés, matemáticas, etc. se tiene que entrar a clase de Cívica y urbanidad, Ética, Catedra de la Paz u otra asignatura, como se le quiera llamar, aunque no corresponda en el horario”, porque el problema no da espera. Ya que el estudiante tiene su pensamiento centrado en el problema suscitado, no en la materia o tema que viene a continuación. Así que el objetivo para superar esta dificultad es ***Implementar actividades lúdicas en los descansos como estrategia fundamental, para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la Institución Educativa Vida Para Todos, sección Vida Para Todos del Municipio de Medellín.***

La inquietud por la situación de agresión entre estos niños de tan corta edad, lleva a padres de familia comprometidos, a docentes y directivos docentes a preguntarse, no solo porque éstos niños son tan agresivos sino también a ***¿Cómo hacer para que los estudiantes de la Institución Educativa Vida Para Todos disfruten del momento del descanso en forma divertida y pacífica?*** Y pensando en que: hay que encontrar la forma de calmar los ánimos de quienes se enfrentan, en que hay que concentrarlos, en que hay que mejorar el ambiente de estudio para ser más productivos por todo lo negativo que la problemática acarrea como el agotamiento, la desmotivación y frustración no solo para el docente sino para familias y estudiantes que son víctimas y victimarios. Todo lo anterior sin tener en cuenta el tiempo que demanda en restablecimiento la disciplina el cual que puede representar el 20 o 30 por ciento del tiempo de la jornada escolar y que implica a su vez un gran desgaste emocional y físico que no se justifica. Se considera que es muy válida la propuesta de implementar ciertas

actividades lúdicas en el descanso para minimizar los problemas y generar cambios de actitud en los estudiantes con mala conducta. Si se logra propiciar acercamientos adecuados entre sus pares el ambiente escolar mejorará al igual que los procesos de enseñanza-aprendizaje en tanto que habrá mayor disposición para el estudio que para el enfrentamiento. Con esta propuesta además se pretende que los estudiantes tengan elementos para aprender a invertir su tiempo libre, mejorar sus relaciones personales con otros niños, con sus familias y otras personas con las cuales se reúnan periódica u ocasionalmente. La idea es que el niño se forme en actitudes y valores para vivir en sociedad.

Con el diseño de estrategias lúdicas se propiciará la integración, el disfrute y la sana convivencia de los estudiantes en los descansos y estos se convertirán en descansos pedagógicos. Así que, si esta propuesta llega a ser desarrollada, no sólo se beneficiará la Institución en su conjunto sino también la Comunidad Educativa y las demás instituciones o sectores en los cuales los actores de ésta comunidad interactúan. Además académicamente la Institución crecerá dado que el tiempo que hoy se destina para solucionar conflictos se empleará en actividades más productivas.

Esta es una comunidad ávida de oportunidades y merece un cambio radical ya que durante muchos años ha sufrido situaciones de violencia y no puede ser que esté destinada a que siempre sea así. El cambio será posible si las instituciones encargadas de desarrollar programas en pro de las personas se enfocan en hacerlo honestamente. Por esta razón y buscando darle respuesta al interrogante que guía esta investigación, surgen unos objetivos

como derroteros del proceso, en primera instancia el general que plantea Implementar actividades lúdicas en los descansos como estrategia fundamental, para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la Institución Educativa Vida Para Todos, sección Vida Para Todos del Municipio de Medellín, y como segunda intención los objetivos específicos señalan Involucrar docentes de los diferentes grados en el desarrollo de la propuesta mediante la designación de funciones específicas durante el momento del descanso escolar, Promover actitudes de liderazgo en los estudiantes con actitud negativa para que ayuden en la creación de ambientes pacíficos y Ampliar la propuesta a las otras dos secciones con el fin de incidir con mayor impacto en La Comunidad.

## Capítulo 2

### Reconociendo el camino que otros han transitado

De acuerdo con Manfred A. Max Neef en su libro Teoría de Desarrollo a Escala humana: conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones. “Los seres humanos aunque distintos y de diferentes lugares tenemos las mismas necesidades: existenciales (ser, tener, hacer, estar)” y las axiológicas (subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad). “Dichas necesidades requieren de unos satisfactores para que el ser humano se sienta bien” no en todas las culturas las necesidades que prevalecen son las mismas y se cree que algunas de ellas como la de la libertad es más imperiosa en unas culturas que en otras, más, sí se analiza las necesidades son las mismas aunque difiere un poco el satisfactor o la forma de cubrirla. (Max-Neef, Elizalde, & Hopenhayn, Desarrollo a escala humana: conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones, 1993)

En esta misma línea Tedesco (2002) afirma

La escuela es uno de los pocos ámbitos de socialización donde es posible programar experiencias de contactos entre diferentes, de encuentros que permiten enriquecer con la cultura del otro. Aprender a vivir juntos no significa meramente tolerar la existencia del otro, sino respetarlo porque lo conozco y valoro.

Además de las posturas de diferentes autores es importante mencionar dentro de esta investigación el informe que realizó la UNICEF en 2004 con respecto a la infancia el cual asevera

“El patio de la escuela puede resultar un lugar brutal donde los más fuertes explotan la debilidad física de otros y acosan y convierten en víctimas a los niños y niñas menos integrados” (UNICEF 2004)

Dentro de esta investigación se reconoce como vital la labor socializadora que ejerce la familia y la escuela, sin embargo y desafortunadamente en muchos casos la familia por sus condiciones actuales (económicas, sociales y culturales) no acompaña de forma constructiva la formación de los niños y niñas, generando un choque en ocasiones traumático cuando el niño ingresa a la escuela, ya que esta exige unas conductas determinadas, que en la gran mayoría de los casos no son las puestas en escena por los estudiantes. Al respecto Bandura, citado por Rodríguez (2000) sostiene que

El niño aprende comportamientos sociales por observación e imitación de modelos, se ve al aprendiz como una persona que contribuye de una manera activa a su propio aprendizaje, las personas aprenden de un contexto social, y el aprendizaje humano es más complejo que un simple condicionamiento.

A parte de los autores relacionados anteriormente se encuentran trabajos de grado, realizados por estudiantes de la Universidad Libertadores los cuales reposan en su biblioteca y son referenciados a continuación por la familiaridad que guardan con la propuesta planteada en esta investigación.

\*Espejo Casas, Nelly Esperanza; Fuentes Villalobos, Hilda Consuelo & Marquéz Páez, Dora Elvira (2012). *Los juegos tradicionales una experiencia lúdica en el recreo*. este trabajo tiene



como objetivo general, propiciar en los estudiantes del grado primero del Colegio Salesiano de León XIII, un adecuado uso del tiempo libre, retomando los juegos tradicionales generando en ellos una sana competencia y una convivencia pacífica. Ya que se evidenciada poca capacidad para emplear su tiempo libre adecuadamente y durante el recreo se dedican la mayor parte de su tiempo a jugar fútbol, al juego de superhéroes y otras actividades que generan alto nivel de agresividad,

\*Hernández, Elizabeth & Silva de U., Carmen Elisa (2007) Prevención de la agresividad a través de la lúdica, un componente pedagógico, para la convivencia Institución educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez Municipio de Pereira. (Tesis de Especialista en Pedagogía de la Recreación Ecológica). Fundación Universitaria Los Libertadores. En Convenio con la Fundación Tecnológica de Madrid. Facultad de Ciencias de la Educación. El presente trabajo se ha realizado por la necesidad de prevenir la agresividad en los adolescentes de la Institución Educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez la cual se ha generado por el maltrato físico y verbal del cual son víctimas en sus familias y en el entorno social.

\*Lobatón Currea, Jairo; Hernández Patiño, Margot; Arboleda Rojas, María del Pilar & Almanza Vega, Beatriz Elisa (2015) La lúdica como estrategia pedagógica, reductora de la agresividad infantil en el grado de transición T-1 de la Institución Educativa Ciudad Modelo de Cali. Señala que la vida escolar de comienzos del siglo XXI, está caracterizada por un alto nivel de complejidad entre los actores y protagonistas que la han caracterizado. El presente trabajo se focaliza en el tratamiento lúdico-pedagógico de una de las más

comunes características que contornean e impactan la institución de hoy: LA AGRESIVIDAD INFANTIL.

\*Guerrero, María Teresa; Hernández Triviño, Consuelo & Salinas Muñoz, Blanca Cecilia (2011) Como la lúdica permite disminuir los niveles de agresividad en los niños y las niñas de preescolar del Colegio Paulo VI. Refiere como la convivencia escolar es un proceso que permite relacionarse con personas de su misma edad en un contexto determinado, adquiriendo actitudes de cambio a nivel personal y social. Es función de la escuela promover espacios de autorregulación, mediación y conciliación de conflictos a través de la implementación de actividades lúdicas, las cuales facilitan la adquisición de nuevas formas de comportamiento a nivel social.

\* Méndez Martínez, Rubiela; Romero Cabuya, Edgar Hernán; Vargas Aldana, Martha Cecilia (2015) Menos agresividad más tolerancia. En él se da respuesta a una situación problema que se presenta en la I. E.D. Fidel Cano de Tena, Cundinamarca, relacionada con la agresividad que tienen los estudiantes del grado 702 en este año (2014) A partir de un diagnóstico se determinan los pasos a seguir para buscar posibles alternativas de solución. Se formulan unas hipótesis de trabajo, a partir de las cuales se diseñan unos talleres basados en actividades lúdicas que se aplican a los estudiantes, padres de familia y docentes que orientan clases en este grado, con el fin de ver si estos contribuyen a disminuir esos índices de agresividad en este grado.

Álvarez González, Trinidad; Londoño Jiménez, Adolfo Antonio; Rendón Jaramillo, Magnolia Inés & Zapata Avendaño;; Rosa Ernestina (2009) Incidencia de la lúdica en el mejoramiento de la convivencia escolar afectada por los comportamientos inadecuados en los estudiantes de los grados primero y cuarto de la básica primaria de la Institución Educativa Presbítero “Gerardo Montoya Montoya” del municipio de Amalfi, Antioquia. Este trabajo es una propuesta didáctica para los estudiantes de la Institución Educativa Presbítero “Gerardo Montoya Montoya” con el propósito de abordar e investigar las necesidades y conflictos que inciden en la convivencia, creando espacios lúdicos para la aplicabilidad en la transversalidad de las áreas, logrando resultados óptimos en lo referente a las relaciones interpersonales, en el aprendizaje, su sociabilidad, su creatividad y su satisfacción en sus intereses y motivaciones.

Campos Moreno, John Elvis; Casallas Palacios, Gladys; Garzón Cruz, Patricia (2009) La recreación como elemento que aporta al bienestar docente en el Colegio Carlos Arango Vélez IED. En el pretende mostrar cómo la recreación y esparcimiento benefician al ser humano desde las áreas: física, moral, espiritual, mental y emocional; específicamente este proyecto está dirigido a docentes que requieran de una estrategia lúdica – recreativa que les permita sentirse mejor consigo mismo y con los demás en los entornos laboral, familiar y social. Además del rastreo realizado a diferentes autores y a trabajos de grado es importante conocer la fundamentación legal que desde la constitución política Colombiana y la ley general de educación se encuentra del tema objeto de estudio.

Colombia ha generado varios documentos para normatizar o regular la actividad lúdica y recreativa en el País, en ellos se apoyará este proyecto y se relacionan a continuación:

**La Ley del deporte, Ley 181 de 1995**, específicamente en el artículo 2, dice “El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física” también la Ley 115 de 1994 la cual señala las normas generales para regular el Servicio Público de la de la Educación y entre los temas considerados está El aprovechamiento del tiempo libre que encuentra su fundamentación en sus diferentes artículos 5, 14 y 22. Apoyado en el artículo 14 del literal b, de la Ley en mención y que hace referencia a parte del aprovechamiento del tiempo libre a: el fomento de las diversas culturas, la práctica de la Educación Física, Recreación y Deporte formativo para lo cual la institución a través del área respectiva promoverá y estimulará su difusión y desarrollo. En el artículo 22 expresa que uno de los objetivos específicos de la educación básica hace referencia a la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre. Por su parte en el Decreto 1860 donde se reglamenta la Ley General, en su apartado III, artículo 14 manifiesta que para lograr la formación integral de los educandos se hace necesaria la implementación de actividades pedagógicas relacionadas con la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y en general para todos los valores humanos.

También en La Constitución Política de Colombia se encuentra legislación explícita e implícita sobre la lúdica, la recreación y el deporte para los educandos, en los artículos 44, 45, 52 y 67 que dicen lo siguiente:

**Artículo 44:** *Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.* Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

**Artículo 45.** *El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral.* El Estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud. Cuando se dice formación integral se hace alusión implícita también al desarrollo físico.

En el **Artículo 52.** La citación de lo relacionado con el asunto que nos convoca en este documento es más explícito porque dice: *El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la*

*recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.* Y además está el **Artículo 67** que señala que: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. *La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.* El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

**Artículo 30 del Código de la Infancia y la Adolescencia** igualmente registra legislación sobre la recreación al menor y dice *Derecho a la recreación, participación en la*

*vida cultural y en las artes.* Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Y aún existe un documento mayor o más macro como es La Declaración Universal de los Derechos Humanos el cual trata del derecho a la educación en su **Artículo 26** en El **párrafo 2** y estipula: "*se enfocará la educación al desarrollo pleno de la personalidad humana y al fortalecimiento del respeto por los derechos y libertades fundamentales del ser humano.* Promoverá el entendimiento, tolerancia y amistad entre todas las naciones, grupos raciales o religiosos, y debe ir más allá de las actividades de las Naciones Unidas para la preservación de la paz". (Declaración Universal de los Derechos Humanos .Naciones Unidas, Diciembre 10 de 1948).

Al transitar por los diferentes momentos de esta investigación surgen unas categorías que enriquecen el soporte epistémico de la misma, y estas son:

Lúdica y la agresividad, las cuales serán desarrolladas a continuación.

**Lúdica.** Es importante antes de tratar de definir este concepto conocer sus raíces etimológicas, el termino lúdica proviene del latín- ludo que se traduce como juego.

Ludo se relaciona con actividades que producen relajación, placer entre las cuales se puede mencionar la recreación, expresiones artísticas y culturales, bailes etc.

El ludo (juego) fue concebido en la escuela aproximadamente en el siglo XIX, desde la propuesta de formación activa o pedagogía activa. Se pensó en aquella época que el juego visto desde una postura formativa podría llevarse a la escuela como un elemento importante para alcanzar el objetivo perseguido por la escuela. Esta mirada que se le dio al juego fue sustentada desde la tesis Piagetiana y Vigoskyana, esta planteaba una relación estrecha entre el juego y el pensamiento, estos pedagogos caracterizaron el juego en la primera y segunda etapa de la infancia como aprendizaje vital para el sujeto.

**Agresividad.** La agresividad se concibe como una manifestación violenta en determinada situación. Esta conducta también puede ser concebida como un factor de frustración y reacción ante una posible falta de afectividad.

Según Natalia Consuegra A “la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto” (2004). Parafraseando a Vigosky el juego se convierte en la forma de acción cognitiva relacionada con la injerencia que el contexto social ejerce en el proceso de consolidación de los aprendizajes y de la estructura mental propia de cada sujeto.

Jean Piaget a su vez plantea la propuesta de una educación donde se propenda por una formación del desarrollo pleno de la personalidad del individuo, concibe la personalidad desde múltiples aspectos: autonomía, reciprocidad, respeto y compromiso. Este tipo de educación riñe con la educación tradicional, su planteamiento se fundamenta en una pedagogía activa.



En la misma línea Ángel Díaz (2011) considera

La lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido en su existencia social y cultural. Si los grupos Humanos, en todos los tiempos y en todas las edades, han realizado juegos en múltiples modalidades, hacen fiestas, producen música, danzan, hacen teatro, se recrean, inventan rituales y ceremonias de diversa índole, juegan con los animales, entre otras a tantas acciones que proporcionan formas de recreación, diversión y placer, es porque estas prácticas tienen un profundo significado en su existencia, a pesar de la aparente trivialidad en el contexto de lo serio o lo productivo.

El fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de la expresión cultural, como las expresiones artísticas y folclóricas, las competencias, el juego infantil, los carnavales, etc., y generalmente las definiciones empíricas la identifican indistintamente con el juego, el goce, la recreación o el placer. Sin embargo, la lúdica no se reduce al juego, como tampoco este a la infancia. Se expresa en el como una característica esencial de lo lúdico. La expresión lingüística “juego” es portadora de una carga semántica muy amplia, aplicada a muchos contextos de la acción humana.

La escuela es una organización de educación y por ello es la primera llamada a implementar cambios porque el progreso y el momento lo exigen , en este momento la Institución Educativa Vida Para Todos, sección Vida Para Todos del Municipio de Medellín requiere cambios pero además el concurso de todos sus estamentos y los recursos propios de la propuesta para poderla llevar a buen término, ya que no han sido pocas las ocasiones en que se inician o proponen los proyectos, pero la falta de compromiso de los diferentes

integrantes de la Comunidad, especialmente de los que hacen parte del cuerpo administrativo se retiran de la Institución o no la apoyan y es así como las propuestas se quedan en el papel.

El juego tiene tanto poder que los niños tímidos se acercan a los Otros cuando un juego les llama la atención o acceden más fácil a la invitación de otras personas, son más persuasibles en estas momentos de recreación.

## Capítulo 3

### Trabajando con táctica

El tipo de investigación que se realizó en este trabajo obedece a la investigación Descriptiva, la cual se define de la siguiente forma:

La investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta (Tamayo, 2004, pág. 46)

De igual forma según Sampieri (2010) la investigación descriptiva “busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de grupos o poblaciones”. Los estudios descriptivos se convierten en una herramienta fundamental en la investigación cuando el propósito de esta es evidenciar las múltiples aristas que pueden observarse en un fenómeno, suceso, contexto o situación.

Analizando la investigación que se pretende llevar a cabo, donde se requiere caracterizar una población determinada donde se evidencia el surgimiento de un fenómeno como lo es la agresión física y verbal como una forma de relación entre los estudiantes de la institución educativa Vida para Todos, sección Vida para todos; se considera que la

investigación descriptiva permite, como su nombre lo indica describir el fenómeno encontrado no solo desde una posibilidad sino desde múltiples miradas.

(Valadez, 2008) **verbal** por ejemplo al decirle a su compañeros “sapo, si ve por usted nos pillaron...”, **física** al golpear, poner zancadilla, halar el cabello, empujar, etc, **social** al decirle a alguien “con usted no me hago porque usted no sabe nada, o no corre y nos hace perder, etc. violencia **económica** cuando despojan a alguien de sus pertenencias, se las dañan o esconden y **psicológica** la cual no es solo una forma sino un conjunto de formas de agresión como la desacreditación de él o ella o de sus seres queridos, al decirle por ejemplo que su madre es muy gorda o fea...

Los ejemplos expresados por este autor son tomados de experiencias vividas, que con mucha frecuencia se replican de la misma manera en la Institución objeto de estudio, estas actitudes se convierten constantemente en motivo de enfrentamiento además que modifican por completo el objetivo del descanso y de la escuela misma, los cuales son el compartir o socializar, aprender con el Otro y en lugar de esto dedican a fraguar peleas o a pelear en el momento mismo, lo cual lesiona significativamente la convivencia dentro de la institución educativa.

Esta propuesta de investigación se pretende aplicar a una población de 230 estudiantes compuesta por cuatro (4) grupos del grado primero y (2) dos grupos del grado segundo de educación básica a cargo de 6 docentes, quienes están en la jornada de la mañana, se plantea una muestra de 18 estudiantes con actitudes negativas que logran desestabilizar a estudiantes,

docentes, coordinador y rector y otros estudiantes que aunque menos agresivos, unidos a los anteriores logran crear mucha tensión.

La entrevista y la observación, según (Sampieri R. H., 1998, pág. 54) la entrevista “Es la comunicación establecida entre el investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto”. Dada las características de los estudiantes de la muestra escogida, son niños con edades entre los 5 y 9 años, algunos pocos en extra edad. Se considera que la entrevista más pertinente es la Entrevista Abierta o No Estructurada ya que las preguntas se hacen a medida que se presenta el diálogo y los docentes quienes son los observadores y entrevistadores tienen gran experiencia con las situaciones de conflicto, entre los educandos. Característica de éste tipo de entrevista.

En cuanto a la observación, otro de los instrumentos utilizados, posibilita evidenciar detalles que permiten comprender el fenómeno estudiado en el medio en el que se sucede, analizar espacios como descansos, formaciones, favorece una mirada amplia de la realidad objeto de estudio, desde esta perspectiva la información puede ser más enriquecedora y verás.

Esta premisa es apoyada con autores como, (Bunge, 2000) quien afirma:

La observación en especial la científica, está muy lejos de ser una relación puramente física entre dos sistemas, el objeto y el sistema observador: la observación es un proceso en el cual desempeñan un papel decisivo los hábitos, las expectativas, las habilidades prácticas y el conocimiento científico del que disponga el observador, si no durante el registro efectivo de

las impresiones que puede automatizarse, si durante el planeamiento de la observación y durante la interpretación de su producto” (Bunge, 2000)

El observador ha de estar activo con todos sus sentidos a fin de captar lo verdaderamente valido para su investigación y establecer las relaciones necesarias para ésta. No hay nada de útil en una mirada al objeto de estudio si ésta no con lleva a un análisis del aspecto a revisar ya que no se obtendría información relevante. El observador debe estar muy enfocado en su necesidad de información para encontrar en cada situación el dato que lo llevará a afirmar o negar su hipótesis, tal vez a formular otras hipótesis e igualmente le servirá para plantear acciones, dada la información que consiga. Observar requiere de una gran actividad imaginativa, inferencial, asociativa de ahí que el observador debe ser perspicaz. Y estas son cualidades que generalmente tienen los docentes con sentido de pertenencia y cumplidores de su rol, como lo son los educadores de la sección Vida Para Todos de la Institución Educativa Vida Para Todos, en la cual sus docentes son los encargados de acompañar en forma vigilante y correctiva a los estudiantes durante el recreo, en cada jornada. El docente acompañante está atento a los estudiantes en sus relaciones interpersonales y además está allí para atender accidentes, quejas, reclamos, etc.

Cuando un estudiante se acerca al docente a dar una queja éste le solicita que se acerque con el agresor o agredido, generalmente el que primero acude al docente es el agredido pero hay oportunidades en las que el agresor o victimario se adelantan a auto acusarse, antes de que otros lo hagan por él. Como quiera que se presente la situación, el

docente que se encuentra en el sector del conflicto llama a los involucrados a que se acerquen o el docente mismo se acerca, solicita explicación sobre lo sucedido con preguntas tales como: ¿Cómo se dio la situación? ¿Quién inicio? ¿Por qué se inició? ¿Quiénes estaban cuando se dio el incidente? En caso de que no haya suficiente claridad sobre lo sucedido y no se haya logrado que cada una de las partes entre en razón y se pidan y den disculpas con apretón de manos y de ser posible un abrazo, entonces se les pide que llamen a algunos observadores o testigos para confrontar las versiones. A los “testigos” se les pide su interpretación y de acuerdo a lo observado por el docente y los relatos escuchados generalmente se tienen los elementos para determinar qué fue lo sucedido y es ahí cuando se toman los correctivos. Cuando el docente ha estado en su zona en observancia activa, él puede desmentir fácilmente a aquel estudiante que de una versión engañosa y confrontarlo para que en lo posible admita su error y asuma su sanción con el menor resentimiento aunque a veces es difícil que así sea.

Teniendo en cuenta la recurrencia de tales situaciones se ha considerado la necesidad de implementar actividades específicas en los momentos del recreo, una propuesta similar también la planteó otra docente de la Institución en años anteriores. Hasta el momento no ha sido acogida. Se espera que con el nuevo rector, llegado el 1 de julio de 2015 el cual se espera que perdure, ya que ha sido alta la rotación de directivos en ésta Institución, se dé cabida a ésta o a la anterior propuesta.

El presente trabajo encaja perfectamente con la línea de investigación de la Universidad Libertadores en tanto que su objetivo es el de generar estrategias lúdicas para que el estudiantado aproveche su descanso y es la lúdica una manera de divertirse aprendiendo e impartiendo aprendizaje.

Así como las líneas de investigación responden a las necesidades de comunidades específicas este trabajo ha sido pensado por la necesidad que tiene esta comunidad educativa de mejorar la situación de violencia, tanto la que ha vivido como la que está viviendo, la cual irrumpe en todos los espacios físicos de sus integrantes y afecta las dimensiones del ser humano y la libertad; ya que se ha desbordado tanto que las personas están presas en sus viviendas y los que han tenido la posibilidad de migrar lo han hecho ya que no ven otro recurso para preservar su integridad física, espiritual y moral.

Por tal tensión en la comunidad, la Institución Educativa Vida Para Todos, desde hace varios años ha tratado de emplear una pedagogía basada en el afecto, generando actividades que propendan por la disminución de la violencia en el sector, desafortunadamente el arraigo de este mal es tan fuerte que ha sido difícil erradicarla, con el agravante de que ahora hay nuevas formas de ejércela y ha tocado tan directamente a la Institución, al punto que no solo pobladores sino también docentes, directivos docentes y personal de apoyo de Vida Par Todos se ha tenido que ir por amenazas, como ocurrió desde a principios del mes de agosto de 2015 o por no aguantar la presión por lo pesado del ambiente.



A pesar de la Visión de la Institución Educativa Vida Para Todos, la cual se cita a continuación “pretende liderar la formación de niños, niñas y jóvenes con capacidad de adaptación y preparada para generar alternativas de solución de conflictos con miras hacia la transformación de su contexto natural, social y cultural. Con una formación intelectual y moral fundamentada en un alto grado de valoración de la persona: humana, tolerante, y emprendedora” (Institución Educativa Vida Para Todos, 2010, pág. 12) se ha tornado imposible cumplir con ella, hasta el momento, ya que ésta se logra con el concurso del Estado, estudiantes, docentes y cuidadores quienes ya sea por su falta de formación, inconciencia, desidia o porque no lo quieren no realizan el acompañamiento, la orientación, la exigencia ni la concientización adecuada y oportuna a los estudiantes para ejercer su rol cómo debe ser, es por ello que los docentes de la Institución Educativa Vida Para Todos se enfrentan a más y más fracasos y así mismo la Institución, ya que ella está constituida precisamente por éste personal con tantas dificultades y tan pocos valores humanos.

La Institución Educativa Vida Para Todos reconoce que como garante de Los derechos de los Niños, entre los que se postula que, “Los niños y niñas deben disponer de todos los medios necesarios para crecer física, mental y espiritualmente, en condiciones de libertad y dignidad” la Institución no puede cumplir, dado que, sin la garantía de los otros derechos como:

“Los niños y niñas y sus madres tienen derecho a disfrutar de una buena alimentación, de una vivienda digna y de una atención sanitaria especial”

“Los niños y niñas con enfermedades físicas y psíquicas deben recibir atención especial y la educación adecuada a sus condiciones”.

“Los niños y niñas han de recibir el amor y la comprensión de sus padres y crecer bajo su responsabilidad. La sociedad debe preocuparse de los niños y niñas sin familia”.

“Los niños y niñas tienen derecho a la educación, a la cultura y al juego”.

“Los niños y las niñas deben estar protegidos contra cualquier forma de explotación y abandono que perjudique su salud y educación”.

“Los niños y niñas han de ser educados en un espíritu de comprensión, paz y amistad y han de estar protegidos contra el racismo y la intolerancia” la Institución se queda corta en satisfacer las necesidades que le competen a ella. Hacemos parte de un sistema y debido a ello, si un elemento le falta o le falla a tal sistema otras partes también lo harán.

Así también ocurre en cuanto a la Misión de la Institución Educativa Vida Para Todos la cual consagra “Su labor se concibe como un esfuerzo conjunto de todos los estamentos de la comunidad educativa por brindar a cada estudiante los elementos necesarios para enfrentarse a la vida, ofreciendo un ambiente académico y reflexivo que permita la construcción de conocimientos aplicables en la convivencia social y el mejoramiento de la calidad de vida. Enmarcado en la vivencia de los valores como base para la formación integral, atendiendo a los principios de Inclusión Escolar” igualmente es incumplida porque muchas veces los estudiantes carecen de lo básico, como ya se ha anotado en algunos apartes de éste trabajo, para responder a las exigencias de la Institución, siendo ella como lo es,

consciente de las dificultades de su Comunidad y haciendo grandes esfuerzos por realizar su labor como debe ser. (Institución Educativa Vida Para Todos, 2010)

No es posible que la Institución cumpla a cabalidad con su Misión dado que ella no puede brindar lo que le atañe a otros, por tanto es complejo, entre otras cosas, estabilizar al estudiante, de modo tal, que asimile lo que la Institución le debe y puede ofrecer. Un ser se forma integralmente cuando todas sus dimensiones humanas son bien desarrolladas y están equilibradas de lo contrario no habrá desarrollo integral. Solo se lograrán seres íntegros, si todos cumplimos a cabalidad con nuestro rol. Y aun así a veces no es posible.

Por lo anterior el presente trabajo propone que en los descansos se practiquen algunos juegos específicamente, esencialmente aquellos no competitivos, con poco o ningún desplazamiento por lo limitado del espacio y la hipersensibilidad al contacto físico de los chicos quienes a veces con el menor contacto es suficiente para formar un problema. Con estos juegos la idea es que se propicie un ambiente pedagógico, de sano y pacífico esparcimiento. Con una didáctica que conduzca a desarrollar maneras y formas de crear conciencia sobre la importancia y necesidad de acatar, hacer acatar normas y reforzar valores de convivencia.

En cuanto a la población de la Institución Educativa Vida Para Todos, hay una gran diversidad, por las circunstancias que ellos llegan al sector, algunos son desplazados rurales o intraurbanos, algunos en extraedad, algunos sin las competencias mínimas de cada grado,

muchos con barreras de aprendizaje por dificultades físicas, sensoriales, psiquiátricas, psicológicas o neurológicas quienes acuden a esta institución, por esta últimas, por las barreras de aprendizaje muchos acuden a esta Institución dado que generan menos curiosidad, al menos por parte de los docentes, muchas familias se presentan aquí, debido a que los remiten de las demás instituciones con el argumento de que esta es una Escuela Especial porque antes de la Ley General de Educación en 1994, esta era una de las 12 Escuelas Especiales de Medellín y aunque todas las instituciones conocen la ley, todos quieren la comodidad sin pensar en que están incumpliendo a su deber Ser.

Hay que resaltar además que muchos otros estudiantes han ingresado al plantel no por deseo sino por necesidad porque en las otras instituciones les negaron el acceso por pobres, por negros, por no acatar las normas, por pertenecer a sectores como: La Sierra, Chococito, Los palitos los cuales han sido estigmatizados como gente violenta. Y por último porque ésta Institución no le niega el derecho de estudiar a nadie con lo cual se puede decir que las otras instituciones educativas hacen la selección del personal de La Institución Educativa Vida Para Todos ya que los estudiantes más calificados no los ingresan aquí porque su personal es estigmatizado como loco. Así los llaman en la zona. Les dicen “usted que estudia en la escuela de locos”, así su discapacidad no tenga relación alguna con el aspecto psicológico.

Con lo anterior, lo que se quiere afirmar es que ésta Institución no tiene los mejores resultados en la pruebas saber no porque la Institución sea mala sino porque el personal es

de características muy particulares y estas son las que determinan sus estándares de calidad. Los cuales son bajos dado factores negativos como apatía de familias, falta de conciencia sobre la importancia del estudio, falta de proyecto de vida, pereza, entre los más relevantes.

Es necesario que la Institución Educativa Vida Para Todos desarrolle estrategias para concientizar a la familia de la importancia del estudio como medio para plantear un buen futuro para sus hijos de lo contrario la escuela como tal seguirá siendo meramente una guardería y no un centro para el desarrollo intelectual.

Según lo observado y evidenciado en las entrevistas es necesario: realizar acciones que refuercen los valores humanos, concientizar a los diferentes entes educativos para que desarrollen bien su rol, además de plantear propuestas como esta donde se cuente no solo el aval sino el concurso de todos ya que una sola golondrina no hace verano.

## Capítulo 4

### Juego durante el descanso, para hacer más amigos

La población de la Institución Educativa Vida Para Todos sección Vida Para Todos, de Medellín como ya se mencionó ha sido una comunidad violenta y ello ha alterado las relaciones interpersonales de su población, los estudiantes de esta Institución han sido testigos y víctimas de esa problemática. Por tanto es fácil que los niños repliquen en la escuela comportamientos que les son cotidianos, de ahí que adopten actitudes agresivas, alterando la convivencia al interior de la escuela. En estas comunidades con tantas dificultades a nivel social, donde las familias en algunos casos ausentes, se convierte la escuela en el único referente de socialización para los estudiantes, motivando en los docentes deseos de generar propuestas pertinentes, que buscan transformar una realidad.

Es allí donde emerge el juego como una estrategia de intervención *pertinente* en la medida en que facilita la socialización entre los estudiantes distensionan el ambiente escolar brinda placer y diversión; propicia aprendizaje de valores como cooperativismo; respeto hacia el Otro; reconocimiento de la diferencia; desarrollo de la creatividad y la imaginación; ampliación de la visión de mundo; despierta el entusiasmo por dar continuidad a una actividad iniciada o propuesta; genera expectativas de competir sanamente con los compañeros; entre otros beneficios.

Esta como toda Institución Educativa pretende ser garante de la formación de los niños, esta formación se contempla no solo desde el aspecto académico, se visiona el ser desde todas sus dimensiones, no un ser fragmentado sino un ser integral por ello es de gran relevancia la realización de actividades no solo académicas sino también artísticas, culturales, recreativas y deportivas. En este sentido el INDER es la institución que coopera en la formación de los niños y jóvenes apoyando el proceso formativo que fomenta la escuela, desde ambientes recreativos y deportivos. Dentro de esta propuesta se plantea como **objetivo** Establecer diferentes y variadas actividades que motiven al estudiante a divertirse jugando.

**Tabla 1. CRONOGRAMA**

<b>Estrategia 1. Socialización del proyecto con docentes, administrativos y padres de familia el proyecto</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Involucrar a cada ente de la Comunidad Educativa de acuerdo a su rol en el proyecto.
<b>ACTIVIDADES</b>	Socialización del proyecto dentro del espacio de una de las reuniones a:  *Directivos docentes  *Estudiantes  *Docentes en general de todas las secciones  *Padres de familia
<b>CONTENIDO</b>	Aspectos de la propuesta
<b>RESPONSABLES</b>	Docente María Eugenia Palacio Puerta
<b>BENFICIARIOS</b>	Comunidad Educativa Vida Para Todos
<b>RECURSOS</b>	Económicos Humanos Materiales
<b>Estrategia 2. Aumentando la autoestima</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Reconocer las cualidades de los estudiantes. Capacitarlos para que acompañen e instruyan a participantes en los diferentes juegos
<b>ACTIVIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación del perfil o las características del estudiante que se necesita para ser monitor -acompañante en los juegos (se aclara que quien no cumpla con lo establecido</li> </ul>

	<p>no podrá continuar cumpliendo ese rol)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitación mediante talleres de crecimiento personal para estudiantes seleccionados.</li> <li>• Socialización de los diferentes juegos.</li> <li>• Elaboración de rótulos de los diferentes juegos</li> <li>• Explicación y practica de los juegos para que tenga conocimiento de ellos.</li> </ul>
<b>CONTENIDO</b>	<p>Empoderamiento de estudiante monitor.</p> <p>Juegos físicos a implementar en cada base</p> <p>Lista de nombres de los juegos y reglas de estos</p>
<b>RESPONSABLES</b>	Docentes de la Sección Vida Para Todos.
<b>BENFICIARIOS</b>	Docentes y Estudiantes de la Comunidad Educativa Vida Para Todos
<b>RECURSOS</b>	<p>Económicos</p> <p>Humanos</p> <p>Materiales</p>
<b>Estrategia 3. Diseñando normas</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Rotular las normas y exponerlas en lugar visible para consultarlas cada que sea necesario
<b>ACTIVIDADES</b>	<p>*Elaborar las normas de cada juego en físico (cartulina)</p> <p>*Establecer acuerdos dentro del grupo para la participación en los juegos.</p> <p>*Ubicar rótulos y normas elaboradas en los espacios seleccionados para practicar los juegos</p>
<b>CONTENIDO</b>	Lista de nombres de los juegos y reglas de estos
<b>RESPONSABLES</b>	Docentes de la Sección Vida Para Todos.
<b>BENFICIARIOS</b>	Docentes y Estudiantes de la Comunidad Educativa Vida Para Todos
<b>Estrategia 4. Cuando llueven ideas</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Dar la oportunidad al estudiantado de participar como proponente en la implementación de otros juegos.
<b>ACTIVIDADES</b>	<p>*Consultar la opinan sobre los juegos en ejecución.</p> <p>*Solicitar y recibir propuestas sobre otros juegos.</p> <p>*Estudiar la implementación de juegos propuestos.</p> <p>*Crear una lista de posibles juegos.</p>
<b>CONTENIDO</b>	Listado de juegos para analizarlos.
<b>RESPONSABLES</b>	Docentes de la Sección Vida Para Todos
<b>BENFICIARIOS</b>	Docentes y Estudiantes de la Comunidad Educativa Vida Para Todos



<b>RECURSOS</b>	Económicos Humanos Materiales
<b>Estrategia 5. Bajo la lupa de las normas</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Convertir los momentos del descanso en espacios lúdicos en la Institución
<b>ACTIVIDADES</b>	*Evaluar el proyecto transcurrida una o dos semanas de su implementación.
<b>CONTENIDO</b>	Comentarios en público de lo bueno y lo malo del proyecto
<b>RESPONSABLES</b>	Docentes de la Sección Vida Para Todos
<b>BENEFICIARIOS</b>	Docentes y Estudiantes de la Comunidad Educativa Vida Para Todos

**Cada uno de los juegos está planteado con un derrotero a saber:**



**Los juegos de esta propuesta son:**

**1. Nombre del juego: Dominó**



Figura 1. Recuperada de: (Juego Dominó, [2012])

**Participantes:** 2, 3 o 4. Si son 4 se pueden jugar por parejas. En ocasiones lo juegan 5 integrantes.

**Materiales:** dominó 28 fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos (cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece una cifra de 0 hasta 6) las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estos números. Mesa o superficie para mezclar las fichas y desarrollar el juego.

Hay otras variantes de juegos de dominó, en las que hay valores de 0 a 9 en vez de 0 a 6, lo que da un total de 55 fichas.

**Objetivo del juego:** Colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y con ellos sumar puntos.

### **Desarrollo: Cómo se juega al Dominó**

Se reparten 7 fichas a cada jugador, el juego está planteado originalmente para jugar entre dos parejas. Se deben sentar uno frente al otro a fin de mantener el contacto visual y que la mano sea equitativa, o sea quien reparte las fichas es quien empieza el juego, con un turno a la vez para cada equipo o jugador si es individual.

Cada jugador recibe 7 fichas del jugador “mano” quien voltear, revuelve y reparte las fichas, al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en el pozo (fichas que se dejan separadas, volteadas para alcanzar de allí en caso de que llegue el momento en que el juego se pare por que el jugador carece de ella).

Debe comenzar en la primera partida el jugador con el doble más alto, en este caso el doble seis, mejor conocido como "la marrana o la cochina". En las partidas siguientes inicia el que le sigue al primero en el sentido de las agujas del reloj o si se prefiere la hace uno de los dos jugadores que hayan dominado en cada una de las rondas, es decir que, la salida se gana, se convierte en una constante a la que se tiene derecho habiendo dominado al equipo contrario en cada ronda jugada.

En su turno, cada jugador debe colocar una de sus fichas en uno de los 2 extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincidan con los puntos del extremo donde se está colocando. Los dobles se colocan de forma transversal para facilitar su localización.

Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

Si un jugador no puede jugar, debe “robar” del pozo tantas fichas como sean necesarias y se queda con ellas. Si no quedan fichas en el pozo, pasará el turno al siguiente jugador.

Hay otras variantes de juegos de dominó, en las que hay valores de 0 a 9 en vez de 0 a 6, lo que da un total de 55 fichas. En caso de no poder continuar la jugada, que es a lo que llaman "trancar el juego" deben contar el puntaje restante de cada jugador o de la pareja jugadora y vence quien menor cantidad de puntos tenga.

## 2. Nombre del juego: Parqués



Figura 2. Recuperada de: (Juego Parqués, 2013)

**Participantes:** 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 o 12 jugadores, ya que hay tableros de parqués para 4, 6, 8 y 12 jugadores.

**Materiales:** Tableros de parqués para 4, 6, 8 y 12 jugadores, siendo los más comunes los de 4 jugadores, el cual tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas) de cada jugador. Hay 16 casillas especiales: 12 casillas de seguro y 4 de salida.

4 fichas para cada jugador; sin embargo, se puede jugar con menos. Un par de dados.

**Objetivo del juego:** Llevar todas las fichas hasta el final utilizando diferentes estrategias, como enviar a otros jugadores a la cárcel, proponer captura de fichas y distribuir las fichas para encerrar a las otras entre seguros, propiciando el riesgo.

**Desarrollo: Cómo se juega al Parqués**

Cada jugador toma sus cuatro fichas o las definidas, del mismo color, un color diferente para cada quien.

Cada jugador ubica sus fichas en la casa también llamada cárcel, se reconoce porque generalmente el parqués tiene los colores de las fichas.

Se decide cuál es el jugador que abre el juego, echándolo a suertes con el dado, el que obtenga la cantidad más alta o quien saque presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son presadas o pares.

A partir de que comience, continua en turnos sucesivos por la derecha.

Cada jugador incorpora sus fichas en la zona de juego sólo cuando en su tirada le salgan pares, el jugador saca las fichas de casa colocándolas en la casilla/ salida de su color.

Cuando en el turno se saquen pares, tras realizar el movimiento correspondiente, se repite la tirada hasta que se den impares.

Una vez que se tenga una ficha en el terreno de juego, el jugador que arroja el dado debe avanzar su ficha tantas casillas como indique el dado, en el sentido de la numeración ascendente de las mismas (sentido contrario a las agujas del reloj). Si tiene más de una ficha en juego, puede optar por mover la que más interese o con dos de ellas de acuerdo con las cantidades de cada dado.

Se pasa el turno si: se está en la cárcel y no se sacan presas, sí sólo se tiene una ficha en la casilla de meta y el puntaje es superior a las casillas que faltan para terminar el juego.

Se come o se envía a la cárcel si: al contar se cae en una casilla ocupada por una ficha de color diferente entonces la que llega debe comer a la que allí estaba, excepto si la ficha está en salida o seguro, cuando un jugador ha tenido la oportunidad de comerse una ficha y por alguna razón no lo hace se penaliza con cárcel después de que realiza el movimiento sobre esa misma ficha, esta omisión se delata abiertamente y se le llama “soplar”, también cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla “salida” del jugador preso, si éste saca las fichas de la cárcel, automáticamente lo envía a la cárcel correspondiente y en caso de tener una sola ficha o si se tienen más fichas pero impedidas de moverse (por estar en la cárcel), se obliga siempre a mover lo indicado en los dados, pero si una ficha está a 4 y se saca 4 y 6 es obligación comerse la ficha a 4 casillas y perder los 6 puntos del otro dado.

Cuando una ficha «come» (captura) gana un derecho adquirido, de volver a lanzar los dados.

Se sale de la cárcel si: Se sacan pares o presas.

En caso de tener una sola ficha en la cárcel, y si el jugador obtiene pares para liberarla, el jugador debe mover lo equivalente al puntaje de un dado (por ejemplo si obtuvo 4-4, debe avanzar 4 pasos) pero con una ficha diferente a la liberada, a menos de que sea la única ficha disponible.

**Final del juego:** Cuando una ficha ha dado la vuelta al tablero y llega a la zona baja del pasillo de meta de su color, empieza a ascender por las casillas que hay en él. A ese pasillo, sólo pueden entrar fichas de ese color; por tanto, en él no son posibles las capturas.

En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora. Pero si existe solamente una ficha restante para un jugador (las demás ya llegaron a la meta), y esta ficha puede alcanzar la meta con menos de 6 pasos, el jugador sólo debe usar 1 dado.

El juego finaliza cuando un jugador logra introducir todas sus fichas en su respectiva casilla final.

**Variación:** «De piedra en piedra»: Sólo se puede avanzar de seguro en seguro (incluyendo las salidas), es decir, de a 7, 5, 10 o 12, dependiendo de la posición. Se debe pasar el turno cuando no se obtiene el valor exacto para mover a una de estas casillas. Además, sólo se puede capturar en las casillas de seguro.

### 3. Nombre del juego: Lotería

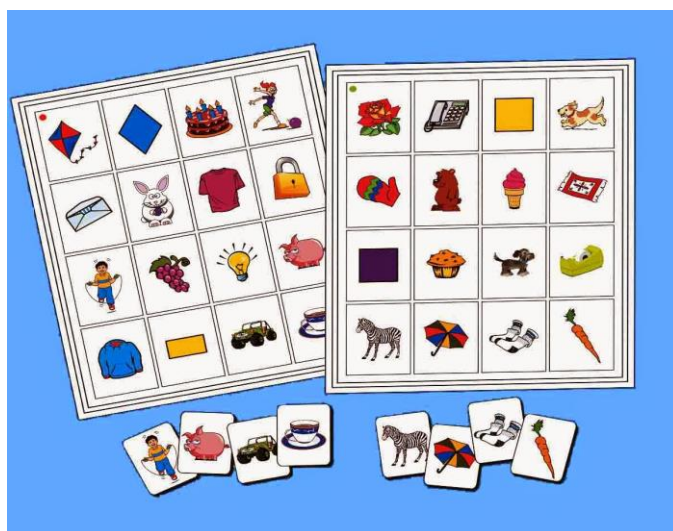


Figura 3. Recuperada de: (Juego Lotería, 2013)

**Participantes:** De 2 a 6 personas. Dependiendo del número de cartones

**Materiales:** Tarjetas o cartas de la lotería (la cual generalmente tiene una temática definida), Fichas con cada una de las imágenes de las cartas. Bolsa (para meter las fichas de los dibujos de las tarjetas o cartas)

**Objetivo del juego:** Cubrir todas las imágenes de sus cartas antes que los contrarios con las fichas correspondientes.

#### **Desarrollo: Cómo se juega a la Lotería**

Se elige un “gritón”, la persona que entrega las cartas y anuncia las fichas. El gritón distribuye las cartas, el gritón va sacando, al azar sin ver de la bolsa o recipiente disponible una ficha a la vez (las fichas deben haber sido bien revueltas o mezcladas) y las anuncia. Los jugadores colocan la ficha sobre cada imagen que corresponda a la imagen que anuncia el gritón.

#### **4. Nombre del juego: Rompecabezas**



Figura 4. Recuperada de: (Juego Rompecabezas, [2011])



**Participantes:** Dada la variedad de éstos, también es la variedad de participantes.

En algunos la cantidad de piezas puede ser amplia. Los hay de 15 hasta 12.000 piezas.

**Materiales:** Tablero dentro del cual se encajan las piezas (generalmente)

Piezas de la figura del rompecabezas

Imagen de cómo debe quedar armado el rompecabezas (algunas veces)

**Objetivo del juego:** Resolver el problema o enigma de desafío e ingeniosidad ensamblando piezas de manera lógica hasta reconstruir con la forma el cuadro o la solución planteada.

**Desarrollo. Cómo se juega al Rompecabezas:**

En los que contienen la imagen de cómo debe quedar armado se observa. Se empiezan poner las fichas y a observar el resultado de él ensamblaje. En los que no tiene la imagen guía, se empiezan a colocar fichas hasta que salga una imagen coherente.

## 5. Nombre del juego: Bingo



Figura 5. Recuperada de: (Juego Bingo, 2013)

**Participantes:** Igual a la cantidad de cartas.

**Materiales:** Cartas con números impresos al azar

Lote de números o bolitas con los números del 1 al 90.

Fichas o papelitos para señalar el número anunciado.

Bolsa o tómbola.

**Objetivo del juego:** Armar dos tipos de jugadas, la línea y el bingo. Estas se diferencian de la siguiente manera: la línea es una corrida de 5 números en hilera o fila y el bingo es la corrida de 20 números.

**Desarrollo: Cómo se juega al Bingo**

Se elige un “gritón”, la persona anuncia los números.

Se distribuyen las cartas a cada participante.

Depositán el lote de números o bolitas con los números del 1 al 90 en una bolsa o tómbola. El gritón extrae cada uno de los números (todo es totalmente al azar) de la bolsa o recipiente disponible, una ficha a la vez (las fichas deben haber sido bien revueltas o mezcladas) y las anuncia.

Todos los jugadores deben buscar en su carta el número anunciado por el gritón y en caso de que esté en su carta, debe taparlo o marcarlo con un papelito, tratando de armar la primera figura del juego que es la línea. Luego de la primera línea ganada el juego seguirá ya que todavía falta llegar a la meta que es armar primero que los demás la carta de 20 números.

Cuando se llega a tapar todos los números, es decir que cada número que se extrajo al azar de la tómbola correspondía a los números de la cartilla y se completa la carta con los 20 números, ha llegado el momento de gritar: “¡Bingo!” acabando ahí la ronda y el juego.

## 6. Nombre del juego: Piedra, papel o tijera.

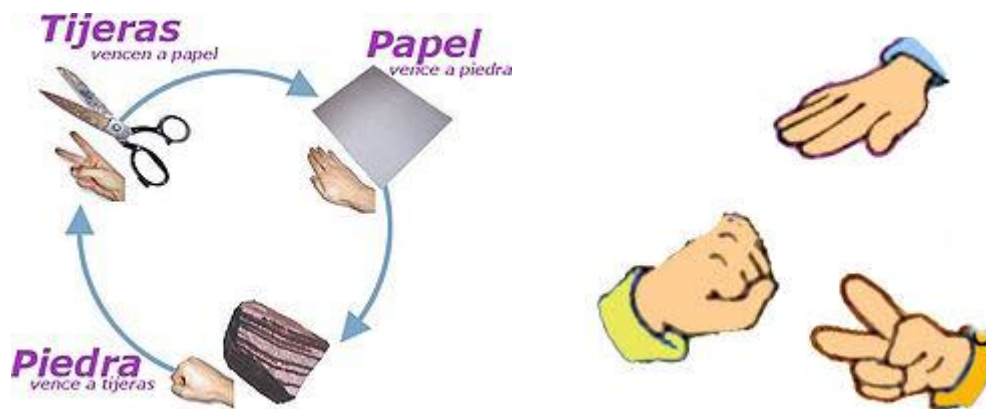


Figura 6. Recuperadas de: (Juego Piedra, papel o tijera, [2013])

**Participantes:** 2 o 4 si se va a competir entre dos equipos.

**Objetivo del juego:** Vencer al oponente o adversario teniendo en cuenta los casos mostrados antes, si ambos equipos muestran el mismo elemento no se asigna punto para ninguno. El elemento más fuerte suma un punto. Gana el primer jugador que sume 3 puntos

**Desarrollo. Cómo se juega a la Piedra, papel o tijera.**

Los dos jugadores que van a jugar a la "Piedra, papel o tijera" se sitúan uno frente al otro, con las manos en la espalda o al frente. Cuentan juntos hasta tres, moviendo sus puños de arriba a abajo y extienden la mano en una de las tres posiciones siguientes: piedra (se representa con el puño cerrado) que vence a la tijera, el papel que (se representa con la mano

extendida) el cual envuelve y vence a la piedra y la tijera que (se representa con el dedo índice y el medio extendidos haciendo unas tijera) que vencen al papel cortándolo.

El elemento más fuerte suma un punto, ya que. El papel envuelve la piedra; la piedra rompe las tijeras; las tijeras cortan el papel; sin embargo, si los dos jugadores hacen el mismo signo, no se suma ningún punto.

Gana el primer jugador que suma 3 puntos.

## 7. Nombre del juego: Yo-yo.

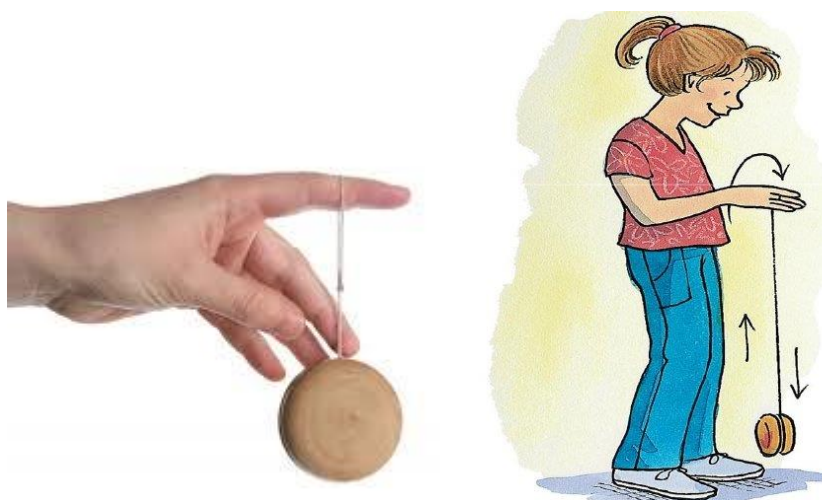


Figura 7. Recuperadas de: (Juego Yo-yo, [2012])

**Participantes:** uno

**Materiales:** Yo-yo con su cuerda. El yo-yo en sí está formado por dos elementos iguales (semiesferas) unidas por una espiga, en la espiga se anuda una cuerda que a su vez se enrolla para que el yo-yo pueda subir y bajar, para favorecer el retorno hay que dar un pequeño tirón de la cuerda. Con suficiente habilidad y una manera especial de anudar la cuerda, se pueden representar figuras mientras el objeto baila.

**Objetivo del juego:** El juego consiste en hacer subir y bajar el yo-yo de manera hábil.

**Desarrollo: Cómo se juega al Yo-yo**

Lo primero que se hace es enrollar la cuerda del yo-yo.

Pasar el aro de la cuerda del yo-yo por tu dedo medio

Impulsar el brazo hacia abajo, soltando el yo-yo y abriendo la mano

Dar un tirón veloz y preciso cuando el yo-yo esté completamente extendido para hacer que regrese. Repite. Éste es el movimiento básico del yo-yo.

**12.8. Nombre del juego: Perinola (Pirinola) también llamada balero, boliche, emboque o capirucho** en otros países. Nota: en Antioquia es más conocida como pirinola.



Figura 8. Recuperada de: (Juego Perinola, 2013)

**Participantes:** 1, 2, ... (Quien tenga perinola)

**Materiales:** La perinola con cuerda

**Objetivo del juego:** Hacer incrustar un eje delgado al hueco del mazo.

**Desarrollo. Cómo se juega a la Perinola**

La perinola o balero se juega mediante una serie de ensayo y error, en donde se pretende meter el orificio del barrilito en la parte superior del impulsador, contando cuantas veces se logra. Se utiliza el impulsador de manera que la cuerda se tense y pueda "impulsar" el mazo en forma de barrilito hasta poder ensartarlo. Luego, puede continuar tratando de ensartarlo tantas veces como sea posible. Se puede competir determinando quién hace más ensartadas.

**Nota:** la cuerda no puede ser muy corta ni muy larga, ya que puede ocasionar accidentes o hacer más difícil el juego. También, la cuerda debe estar bien atada a los extremos y debe ser de buena calidad para que no se rompa.

## 9. Nombre del juego: Golosa



Figura 9. Recuperada de: (Juego Golosa, [2012])

**Participantes:** de 2 a 6. Se puede jugar a la golosa con solo una persona. Si es tu caso, haz las reglas como tú quieras

### **Materiales:**

1. La golosa se pinta en el piso, con vinilo, tiza, crayola, u otro material similar.
2. La Turra es un pedazo de ladrillo o baldosa de retal de madera o una piedra.

**Objetivo del juego:** Llegar de primero a la meta propuesta.

**Desarrollo: Cómo se juega a la Golosa**

LA SALIDA: Para sortear la salida se tira la turra hacia atrás por encima de la cabeza, sobre la golosa, el turno o salida se gana de acuerdo al mayor puntaje obtenido o sea al que le haya quedado la turra en el cuadro con el número mayor. Si dos o más jugadores quedan en un mismo cuadro, estos deberán lanzar de nuevo hasta obtener un orden de salida.

Lanza la turra. Tiene que caer dentro del cuadrado sin tocar los bordes o rebotar fuera. Si no cae dentro de las líneas, pierdes el turno y pasas la piedra a la siguiente persona. Si lo consigues, entonces,

Salta por los cuadrados, evitando el que tenga la piedra. Solo puedes poner un pie en cada cuadrado, y aquel con el que empieces depende de ti. No puedes tener más de un pie en el suelo a la vez, a menos que haya dos cuadrados uno junto al otro; en ese caso puedes poner ambos pies simultáneamente (uno en cada cuadrado). Mantén siempre tus pies dentro de los cuadrados apropiados, ya que si pisas una línea, saltas en el cuadrado incorrecto, o te sales del cuadrado, perderás el turno.

Recoge la piedra cuando hagas el trayecto de vuelta. Cuando llegues al último número, da la vuelta (permaneciendo sobre un pie) y vuelve saltando en sentido contrario. Cuando estés en el cuadrado justo ante de aquel en que tienes la piedra, inclínate (¡seguramente haciéndolo sobre un pie!) y recógela. Luego, salta ese cuadrado y termina.

Pasa la piedra a la siguiente persona. Si has completado tu ruta con la piedra en el cuadrado "1" (y sin perder el turno), lanza la piedra al cuadrado 2 en el siguiente turno. Tu

meta es completar la ruta con la piedra en cada cuadrado. ¡La primera persona que lo consiga, gana el juego!

**Nota:** Es común que la sección "10" que se muestra aquí se designe como área de descanso. Es donde el jugador puede parar un momento para dar la vuelta o recobrar el equilibrio. Algunas veces se le da a este espacio un nombre más creativo como "cielo" o "casa".

## 10. Nombre del juego: El trompo



Figura 10. Recuperada de: (Juego Trompo, [2013])

**Participantes:** el que tenga trompo lo puede jugar.

**Materiales:** Un trompo y cuerda de cáñamo o pita delgada. El trompo es un objeto generalmente de madera, con forma parecida a la fruta de la pera. Pero que por la parte donde la pera tiene el pezón o rabito, el trompo posee una púa de hierro.

**Objetivo del juego:** Hacer que el trompo gire el mayor tiempo posible.

**Desarrollo: Cómo se juega al Trompo:**

Se enrolla una cuerda por la parte contraria a la púa y luego se lleva hasta la punta o púa, enrollándola casi hasta la mitad del trompo. Una vez enrollado se sujeta el extremo de



la cuerda que quedo libre. Se lanza el trompo hacia el suelo para conseguir que el trompo rote sobre punta, manteniéndose erguido y en definitiva bailando en el suelo, que es lo que consiste el juego del trompo. La cuerda también se puede enrollar desde la púa hasta la mitad del trompo y luego tirarlo al suelo para que baile. Si se va jugar en grupo; todos los participantes deben tener un trompo. Se ubican en forma circular para iniciar el juego. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo. Todos los participantes deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno.

Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego.

Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo.

El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Si se juega individual, cada quien pone a girar su trompo, cómo y cuándo quiera.

## 11. Nombre del juego: Bolas o Canicas



Figura 11. Recuperada de: (Juego Bolas o Canicas, 2016)

**Participantes:** de 2 a 6.

**Objetivos del juego:** Rodar canicas, impactar unas contra otras e introducirlas en un hoyo cavado en la tierra.

**Materiales:** Canicas o bolas, una superficie amplia en la que rueden las bolas

**Desarrollo. Cómo se juega a las Canicas:**

El juego consiste en golpear las canicas de los demás.

Dos jugadores compiten el uno con el otro y deben usar canicas de colores diferentes. El juego comienza lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá quién comienza el juego. Una vez que todos han lanzado en su primera ronda, se determina aquel que más cerca del hoyo se haya quedado, el cual comenzará a lanzar la canica en la siguiente ronda.

El jugador que antes introduzca la canica en el interior del hoyo será el ganador.

La distancia entre la línea de lanzamiento y el agujero es de 7.5 m. El hoyo tiene que ser 9 - 11 cm de diámetro.

**Observaciones:** Cada jugador podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador.

Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador podrá decir “pido pardo”, que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero si al contrario, un jugador que tiene protegida su canica dice “no vale pardo” no se podrán limpiar los obstáculos existentes. Cada

jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica.

La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta) o con la última falange del dedo pulgar.

Algunos jugadores juegan a partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”, que significa que si juegas “a verdad” y pierdes, tienes que darle una canica a tu rival, si juegas “a mentira” y pierdes no le das la canica.

## 12. Juego del juego: La vuelta a Colombia



Figura 12. Recuperada de: (Juego La vuelta a Colombia, 2011)

**Participantes:** 2 a 6

**Materiales:** Terreno donde se pueda dibujar el circuito o pista puede ser con la forma del mapa de Colombia, con diferentes obstáculos (piedras, ramas, tubos, etc.) y tapas o piedras para hacer el recorrido.

**Objetivo del juego:** Llegar a la meta primero que sus compañeros superando todos los obstáculos.

**Desarrollo. Cómo se juega La vuelta a Colombia:** Al dar la orden de salida, el primer jugador inicia el recorrido en la zona demarcada para tal fin, teniendo derecho a tres golpes en su turno; si se sale del recorrido debe ceder el turno e iniciar nuevamente, luego que todos los demás jugadores hayan ejecutado su turno. En caso de empate entre algunos jugadores, se juega otra ronda al final entre ellos. Si un jugador golpea la tapa del compañero queda descalificado y tiene que volver a empezar.

**Duración:** tendrá una duración diferente, dependiendo del número de jugadores y la habilidad en el juego.

### 13. Nombre del juego: Concéntrese.



Figura 13. Recuperada de: (Juego Concéntrese, [2013])

**Participante:** 2, 4, dependiendo de la cantidad de cartas que se tengan.

**Materiales:** tarjetas con los elementos a relacionar, se pueden pegar en un tablero o tabla.

**Objetivo del juego:** Memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para ganar puntos. El que más puntos obtenga, por destapar las parejas gana.

**Desarrollo. Cómo se juega el Concéntrase:**

En una tabla o matriz de imágenes ocultas debemos ir descubriendo en pares, las imágenes repetidas, de tal forma que si hayamos una imagen repetida, las dos imágenes quedaran al descubierto, si las imágenes no son iguales, las dos imágenes volverán a esconderse. Al principio de la partida, todas las cartas tendrán que estar boca abajo.

El jugador n°1 voltea 2 cartas si son diferentes las vuelve a esconder, continua el jugador n°2, debe voltea 2 cartas, si éstas también son diferentes el jugador n°2 las vuelve a esconder, así sucesivamente hasta que alguno de los jugadores forme parejas de iguales lo cual le da el derecho de continuar. Cuando el jugador que está jugando deja de formar parejas, sigue el que va en el turno, así sucesivamente hasta descubrir todas las parejas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas formadas. El jugador que más cartas haya conseguido, ganará la partida.

**Nota:** de la misma forma se juega a las parejas

**14. Nombre del juego: Triqui o tres en raya**

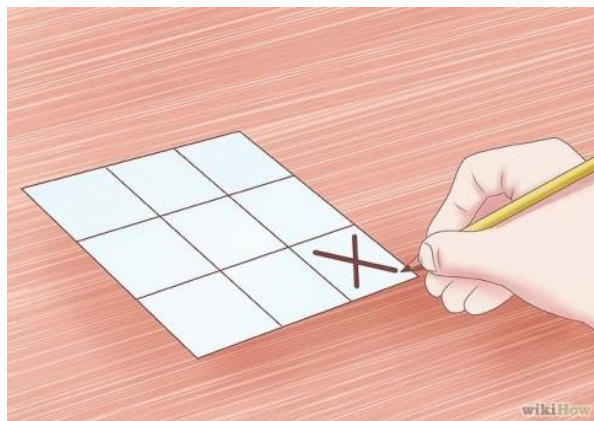


Figura 14. Recuperada de: (Juego Triqui o Tres en raya, [2010])

**Participantes:** 2

**Materiales:** un tablero de 3x3 cómo el que se muestra en la imagen. También Lápiz y papel o piedras, cuentas, frijoles, etc. un elemento que marque o indique la casilla elegida.

**Objetivo del juego:** tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

**Desarrollo. Cómo se juega al Triqui o Tres en raya:**

El juego trata de ir marcando los espacios del tablero alternadamente hasta que uno de los jugadores consiga hacer tres en raya o sea disponer su símbolo u objeto elegido, en forma alineada horizontal, diagonal o verticalmente

Un jugador será el símbolo X y el otro O. Por ejemplo, el primer jugador (X) empieza a jugar y marca con su símbolo una de las casillas.

El siguiente jugador (O) marcará otra de las casillas.

Ahora vuelve a ser el turno del jugador X.

El jugador O vuelve a recuperar su turno.

X marca otra casilla.

O marca otra casilla y ha conseguido hacer ¡tres en raya! El jugador O ha ganado la partida.

### 15. Nombre del juego: Tierra, mar y aire



Figura 16. Recuperada de: (Juego Tierra, mar, aire, 2015)

**Participantes:** 3 en adelante, entre más ´participantes, más emoción.3 o más jugadores

**Materiales:** tiza o palo, para segmentar los espacios. Muy propicio para jugar al aire libre.

**Objetivo del juego:** Seguir correctamente las órdenes del director del juego.

#### **Desarrollo. Cómo se juega Tierra, mar y aire**

Se elige una persona como rey o gritón. Dibuja 2 líneas paralelas para delimitar 3 grandes secciones de terreno e indica los nombres con tiza: TIERRA, AIRE, MAR o solo tierra y mar.

Se define si se gritará un elemento de simplemente se dirá tierra- mar solamente o si se hará con o tierra, aire, mar. Si se elige gritar por seres de los diferentes medio ambientes entonces: Se sitúan cerca del terreno de juego y se grita el nombre de un animal, de una planta, de un objeto, etc.

Los jugadores se han de situar en seguida en la zona que corresponda. Ejemplo: si se grita “alga”, los jugadores han de ir corriendo a la zona MAR. Quien se equivoque se sale del juego o se le pone una pena, según se defina. .

Si se opta solo por tierra, aire mar entonces: los niños y niñas se colocan en el lado de "tierra". El director del juego empieza a dar las órdenes alternativamente "¡tierra!", "¡mar!" o "¡aire!" y los niños deben ir saltando con los pies juntos de un lado a otro. En el caso de que una orden coincida con el lugar donde los jugadores están colocados, éstos deberán quedarse completamente quietos,

Así el "rey" o “gritón” irá dando órdenes procurando hacer equivocar a los jugadores. Los que se equivoquen quedan eliminados. El ganador será el último en ser eliminado.

**Variación** Se puede hacer mencionando los animales o plantas de esto medio ambientes Ej: algas, serian de agua. Esto de acuerdo con el grado en el que se esté.

Si se elige gritar por seres de los diferentes medio ambientes entonces:

## **16. Nombre del juego: Stop**





Figura 16. Recuperada de: (Juego Stop, 2013)

**Participantes:** 3 o más, entre más jugadores mejor.

**Materiales:** círculo en el piso que contenga stop en el centro y tantos países como jugadores a los lados.

**Objetivo del juego:** Adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta otro compañero, si sí llega con los pasos que dijo, al que le adivinaron la distancia se le pone un punto, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

### **Desarrollo. Cómo se juega Stop**

Se divide el círculo en el número de jugadores

Se elige a una persona para comenzar el juego.

Cada jugador escoge un espacio y escribe con tiza un nombre de la categoría que se escoja (ciudades, barrios, países, frutas, etc) sin que se repita alguno.

Todos los jugadores ponen un pie en las divisiones anteriormente establecidas y la persona que se eligió para empezar el juego va a decir la siguiente frase:

"Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es (dice el nombre de un compañero) y todos salen corriendo menos al que escogieron con el nombre, poniéndose lo más rápido en el centro del círculo gritando stop y todos sus compañeros se tienen que inmovilizar con la ventaja que pueden girar en su mismo eje para ver al que esta al centro del círculo.

El compañero del centro escoge alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa, si adivina le dará una x o un hijo al amigo que le acertó la distancia y si no adivina el amigo del centro él se pone una x o un hijo

El siguiente que dirá la frase será el jugador que más lejos quedó en la ronda anterior. Se van eliminando las personas que junten 5 X o hijos. Gana el que tiene menos X o hijos tenga. Cuando ya quedan solo tres personas y esa tercera persona va ser eliminada.

### **17. Nombre del juego: Salto de la cuerda**



Figura 17. Recuperada de: (Juego Salto de la cuerda, 2010)

**Participantes:** Se puede jugar individual o grupal.

**Materiales:** una cuerda.

**Objetivo del juego:** Saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.

### **Desarrollo. Cómo se juega al Salto de la cuerda**

Realizar un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán de mover la cuerda o lazo en círculos, cada uno desde un extremo. Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a cantar una melodía (vamos a ver cuántos años tiene la niña/el niño, la niña tiene uno, dos...se cuenta hasta que el saltador pare) existen muchas melodías, con mayor o menor dificultad, es común ir contando en voz alta hasta que el o los jugadores falla(n) y se comienza de nuevo la cuenta. A veces se condiciona a que los jugadores deben entrar y saltar el tiempo que dure la melodía, y después salir. Si alguno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas o como también se dice voleando la cuerda.

### **18. Nombre del juego: Catapiz**



Figura 18. Recuperada de: (Juego Catapiz, 2014)

**Participantes:** 2

**Materiales:** Un catapiz que contiene 12 piezas y una bola o pelota de goma.

Objetivo del juego: Terminar las rondas primero que los demás jugadores.

**Desarrollo. Cómo se juega al Catapiz:**

Consiste en 12 catapiz, que tienen forma de "X" y una pelota de goma pequeña.

Se deben lanzar hacia arriba los catapiz, cuando caen deben dejarse tal y cual como queden.

Se pueden jugar de 2 a 4 personas.

El juego es por rondas, cada jugador deben hacer rebotar la pelota una vez y coger un catapiz, y así sucesivamente hasta coger los 6, pero en cada lanzamiento de la pelota con un solo rebote. En la otra ronda ya debe coger es dos catapiz por cada rebote, y así continuamente hasta que se tengan que coger los 6 catapiz, obviamente con una sola mano, por un solo rebote de la pelota.

Si en el primer intento, fallan deben ceder el turno, la regla es cumplir con que la pelota solo rebote una vez y se cojan la cantidad de catapiz requeridos dependiendo en la ronda que este. Con la misma mano que se lanza la pelota se coge el catapiz y con esa misma debe volver a coger la pelota.

### ***SISTEMA DE JUEGO Y FIGURAS***

1. *EL BOBITO*: Un solo golpe o bote de la pelota.

2. *DOBLE BOTE*: Dos botes de pelota.

3. *PALMADA*: Seda un golpe en el piso antes que la pelota rebote por segunda vez.
4. *PUÑITO*: Dar un golpe en el piso con la mano en forma de puño para agarrar la pieza antes que la pelota rebote por segunda vez.
5. *CANASTICA*: se coge la chapola o catapiz, y se echa entre las piernas sin que la pelota rebote por segunda vez.
6. *PUENTECITO*: Pasar las chapolas o catapiz por entre los dedos que están colocados en forma de arco, sin que la pelota rebote por segunda vez.
7. *RAYITA*: Recoger las chapolas o catapiz con la mano y con el dedo índice de la misma mano que recogió las chapolas, hacer una raya en el piso antes de que la pelota rebote por segunda vez.
8. *EL TELEFONO*: Recoger las chapolas o catapiz y llevarlas hasta la oreja, simulando la acción del teléfono antes de que la pelota rebote por segunda vez.
9. *EL CONFITE*: Se recoge el catapiz o chapola, y con la misma mano se lleva a la boca, antes de que la pelota rebote por segunda vez.
10. *EL QUITI PONGO*: Se recoge el catapiz o chapola, y se coloca en otro sitio del espacio asignado para el juego sin que la pelota rebote por segunda vez, luego se lanza de nuevo la pelota y se recoge nuevamente el catapiz o chapolas, anteriores para acumularlas en la otra mano, única figura donde la pelota se lanza en 2 oportunidades.

### **Reglamento del catapiz**

1. Adquirir una posición y mantenerla durante todo el juego. Sentado sobre las piernas o la que el competidor desee.
2. No dejar caer el catapiz o chapolas durante el desarrollo del juego.
3. Los catapiz o chapolas, pueden caer unas sobre las otras "caballito".
4. Utilizar una sola mano para recoger los catapiz o chapolas.
5. Siempre se debe emplear la misma mano tanto para lanzar como para atrapar la pelota.
6. La acción de caballito premia un avance a la jugada siguiente.
7. Cada figura tiene once avances así: (2=2=2=2=2=2) (3=3=3=3) (4=4=4) (5=5=2) (6=6) (7=5) (8=4) (9=3) (10=2) (11=1) y 12 catapiz, con esta última termina toda la figura.
8. El ganador de la partida es el que primero haga los 110 avances.
9. Para efectos del puntaje el ganador obtiene diez puntos.

**19. Nombre del juego: Ajedrez.**



Figura 19. Recuperada de: (Juego Ajedrez)

**Participantes:** dos

**Materiales:** Tablero de ajedrez: cuadrado de 8x8 cuadrados generalmente de colores blanco y negro y 32 piezas (1 rey, 1 dama, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres y ocho peones de un color, generalmente blancos y la misma cantidad de piezas de otro color, generalmente negras). El jugador que tenga las piezas blancas es el que inicia el juego.

**Objetivo del juego:** Colocar al rey del oponente "bajo ataque" de tal manera que el oponente no tenga jugada legal que evite la captura de su rey en la jugada siguiente. El jugador que logra este objetivo se dice que ha dado jaque mate y ha ganado el juego.

El ajedrez se juega entre 2 personas que mueven de forma alterna sus piezas sobre un tablero cuadrado de 8x8 recuadros de colores blanco y negro. Al inicio del juego cada jugador cuenta con dieciséis piezas (1 rey, 1 dama, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres y ocho peones). El jugador que tenga las piezas blancas es el que inicia el juego.

El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego. Si la posición es tal que ningún jugador tiene la posibilidad de dar jaque mate, el juego es tablas (empate).

### **Movimientos del Ajedrez**

Cada pieza se mueve en el tablero de forma diferente: El Rey se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla. La Dama también se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

El Alfil sólo se puede mover en dirección diagonal, tantas casillas como se desea hasta topar con otra pieza o el borde. La Torre sólo se puede mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

El Caballo se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de L, siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

El peón sólo puede avanzar una casilla en dirección vertical, a diferencia del resto de piezas, no puede ir hacia atrás y no puede capturar a las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar a las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos.

### **Cómo se juega al Ajedrez**

Ajedrez clásico: Para comenzar a jugar se elegirá el color de las piezas en forma aleatoria para quien coloca el reto (es posible elegir el color al colocar el reto y se alterna siempre).

El primer movimiento corresponde al usuario que lleva las piezas blancas y luego el segundo movimiento a quien lleve las piezas negras, dando lugar a un movimiento por turno. La partida tendrá las características que el jugador que pone reto elija, entre ellas el tiempo máximo de reflexión para toda la partida y si tiene incremento por jugada o si no lo tiene.

Se debe proteger el rey del jaque (ataque) al capturar la pieza atacante, mover el rey de esa posición o interponer una pieza entre la atacante y el rey.



El rey nunca es capturado; es forzado a caer en jaque mate, en ese punto el juego termina. Se denomina jaque mate cuando el rey está siendo amenazado y no hay posible movimiento para evitar estar en jaque. Fin de la partida.

Tablas, la partida también puede finalizar en tablas en los siguientes casos:

Cuando el jugador al que le toca mover no tiene ningún movimiento lícito disponible y su rey no está en jaque, la partida finaliza inmediatamente en tablas "por rey ahogado".

En cualquiera de las siguientes posiciones en las que ninguno de los jugadores puede realizar jaque mate al rey del contrincante, la partida finaliza en tablas:

Rey contra rey

Rey y alfil contra rey

Rey y caballo contra rey

Rey y alfil contra rey y alfil con los alfiles en casillas del mismo color

En una posición en la que no se puede realizar jaque mate con ninguna serie de movimientos posible. Cuando ambos jugadores acuerdan finalizar la partida en tablas.

Cuando una posición idéntica está a punto de producirse o se ha producido al menos tres veces. La posición se considera la misma si el mismo jugador realiza el mismo movimiento, tiene las piezas del mismo color situadas en las mismas casillas y los movimientos posibles de ambos jugadores son los mismos.

Si la partida se prolonga lo suficiente como para que ambos jugadores realicen 50 movimientos sin ninguna captura o sin mover ningún peón, la partida finaliza automáticamente en tablas.

Si ninguno de los dos jugadores es capaz de dar "mate" a su adversario.

Si un jugador desea ofrecer tablas, deberá hacerlo tras realizar un movimiento. Dicha propuesta no se puede cancelar y será válida hasta que el contrincante la acepte o la rechace. Hasta aquí los juegos que en un comienzo se proponen. Esta lista se debe ampliar ya que:

Los niños se cansan fácilmente de la rutina

Con la novedad se genera motivación y se “recargan energías”

Existe gran cantidad y variedad de juegos

Se deben acoger propuestas de otros juegos siempre y cuando cumplan con la función de divertir y formar.

Dado que ésta es una nueva experiencia en la Institución, se deberá evaluar desde la implementación misma ya que la idea es mejorar situaciones cotidianas, si desde el inicio esta práctica no va a aportar beneficios de nada servirá. Así que desde el primer descanso en que se institucionalice hay que hacerle seguimiento y revistar que cada quien participe con responsabilidad en lo que se haya acordado.

Ahora bien, se deben rotar los juegos debido a que:

Los niños se cansan fácilmente de la rutina

Con la novedad se genera motivación y se “recargan energías”

Existe gran cantidad y variedad de juegos

Se deben acoger propuestas sobre otros juegos siempre y cuando cumplan con la función de divertir y formar.

Y en tal medida puede ser un ejercicio que perdure en el tiempo y genere los cambios esperados.

## Capítulo 5

### **Todo mejorará si trabajamos unidos y en paz**

Todo juego plantea normas, así que una manera de introyectarlas en nuestros estudiantes de manera agradable e inconsciente es el juego. El cual permite conducir hasta a los más rebeldes y enemigos de las reglas, a adoptarlas.

Está comprobado que quien se sale de la norma entra a la ilegalidad y esto conduce a problemas con las entidades que representan la autoridad, entonces es claro que con el juego desarrollamos seres con conductas que se ajustan a la normatividad y por consiguiente serán más adaptables y sociables. Un ser adaptado se evita castigos, los cuales en la mayoría de los casos generan en el individuo resentimiento y frustración, no importa si es niño, joven o adulto. Cuando una persona tiene sentimientos negativos muchas veces tiene actitudes negativas y esto se puede evitar si se le brinda al niño una infancia feliz.

Una niñez feliz entregará adultos felices que posteriormente serán los padres de nuestros niños. Todo esto como consecuencia dará familias, escuelas, comunidades...un mundo menos violento o sea un mundo más feliz. La idea es que se propenda por implementar actividades como las que éste proyecto propone, ya que a veces las situaciones de violencia absorben de tal manera a los chicos que se vuelven apáticos a la escuela. Aquí se proponen actividades que bien pueden relajar y alejar a los escolares de la angustia que ya

cargan por la ansiedad de los padres y por todo lo que genera la situación de encierro, miedo, etc. Con niños y niñas más relajados se tendrán estudiantes más dispuestos con lo cual el docente llegará más fácil para realizar la labor de socializar el conocimiento.

Debemos ser conscientes de que cada paso que damos deja una huella imborrable. Y que, lo que marca al adulto es su infancia. Los gobiernos aunque conscientes de esto no se enfocan en que así sea y aun sabiendo que las experiencias de la niñez son determinantes para la adultez, no se hace lo suficiente para que haya más actividades conducentes al disfrute de la vida. Con lo cual se ahorraría en inversión para armas, cárceles, programas de reeducación, etc. ellos no serían necesarios con una población sana y feliz. Los recursos destinados para corregir delincuentes y superar problemas se invertirían en otros proyectos y programas para seguir avanzando.

Hay que dejar claro que solo con juego no se solucionan todos los problemas de violencia, pero si es necesario revisar las estrategias para llegar al estudiante. Las cuales cuando son dinámicas motivan más y con motivación el trabajo se hace más fácil y mejor. Hay que seguir luchando para que el gobierno genere políticas de justicia social, ya que la desigualdad conlleva a mucha violencia y frustración.

Se plantea una ***Evaluación*** permanente, es necesario evaluar el día a día, se propone para la evaluación una observación directa, apoyada de un diario de observación donde se

logre evidenciar que conductas son observadas, de qué manera los estudiantes solucionan las diferentes situaciones de conflicto que se presentan, al final de la semana se realizara una evaluación de lo reflejado en ese tiempo, esta evaluación se hará con los estudiantes y con los docentes, donde se propondrá acciones de mejoramiento de las situaciones que no funcionen además del fortalecimiento de las que estén dando resultado.

## Lista de Referencias

(s.f.). Obtenido de <http://juegodeninhos.blogspot.com.co/2010/11/>

(s.f.). Obtenido de

[https://www.google.de/search?q=imagenes+de+catapiz&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_0LTCwNXKAhUFLB4KHx0A-0QsAQIHA&biw=1280&bih=923](https://www.google.de/search?q=imagenes+de+catapiz&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj_0LTCwNXKAhUFLB4KHx0A-0QsAQIHA&biw=1280&bih=923)

(s.f.). Obtenido de

<https://www.google.de/search?q=imagen+de+ajedrez&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjJnJKrxtXKAhWDHh4KHe5JDnkQsAQIHA&biw=1280&bih=923>

Bunge, M. (2000). *pdf*. (Siglo xxi) Obtenido de

<https://books.google.de/books?id=iDjRhR82JHYC&pg=PA591&lpg=PA591&dq=la+observacion+segun+mario+bunge&source=bl&ots=cKbmU9s2Od&sig=Xhl8E10uloHGV28qeyJ9Ijlk4Jc&hl=es-419&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjkb2hm9PKAhVL1R4KHeQ3DDIQ6AEISzAH#v=snippet&q=la%20observacion&f>

*Constitucion Politica de Colombia*. (1991).

Garcia Vergara, N. L., Herrera Cedeño, A. C., & Hoyos Arcila, E. (2015). *La ludica como estrategia pedagogica para mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de descanso con los estudiantes de preescolar uno y primero uno de la Institucion Educativa Vida Para Todos del Municipio de Medellín*. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Educación.

Gomez Rodriguez, T., Molano, O. P., & Rodriguez Calderón, S. (2015). *pdf*. (Universidad del Tolima)

Recuperado el 30 de Enero de 2016, de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

[La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf)

Institución Educativa Vida Para Todos. (2010). ( Institución Educativa Vida Para Todos)

Institución Educativa Vida Para Todos. (2010). *P.E.I. de la Institución Educativa Vida Para Todos*.

Medellín, Colombia: Institución Educativa Vida Para Todos.

Max-Neef, M., & al., e. (1993). Obtenido de pdf: [www.max-neef.cl/descargas/Max\\_Neef-](http://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef-)

[Desarrollo\\_a\\_escal\\_a\\_humana.pdf](http://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef-Desarrollo_a_escal_a_humana.pdf)

Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1993). *pdf*. (Nordan-Comunidad) Recuperado el

mayo de 2015, de [http://max-neef.cl/descargas/Max\\_Neef-](http://max-neef.cl/descargas/Max_Neef-)

[Desarrollo\\_a\\_escal\\_a\\_humana.pdf](http://max-neef.cl/descargas/Max_Neef-Desarrollo_a_escal_a_humana.pdf)

Medina Gallego, C. (2007). ¿Cómo se "hace" una clase? Didáctica de lo posible. *Cuadernos de Psicopedagogía* 4, 127-138.

Medina Gallego, C. (2007). ¿Como se "hace" una clase? Didáctica del o posible. *Cuadernoas de Psicopedagogía* 4, 4, 127-138.

Organización de las Naciones Unidas. (2008). *sitio Web temoa : Portal de Recursos Educativos*

*Abiertos (REA)* . Obtenido de Organización de las Naciones Unidas. (2008). Declaración

Universal de los Derechos Humanos, United Nations. Recuperada en Junio 15, 2009, del

sitio Web temoa : Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA) en

<http://www.temoa.info/es/node/19618>: <http://www.temoa.info/es/node/19618>



Sampieri, R. H. (1998). *Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., & Pérez, M. D. L. L. C. (1998).*

*Metodología de la investigación. McGraw-Hill.* (McGraw-Hill., Editor, & McGrawHill)

Obtenido de pdf: [http://www.univo.edu.sv:8081/tesis/021552/021552\\_Cap3.pdf](http://www.univo.edu.sv:8081/tesis/021552/021552_Cap3.pdf)

Sampieri, R. H., Collad, C. F., & Lucio, P. B. (s.f.). (R. H.-H. Sampieri, Productor)

Tamayo, M. (2004). *pdf.* (Limusa) Obtenido de

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=concepto+de+investigacion+descriptiva&ots=TqaF8qZ5nH&sig=dbRuc-](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=concepto+de+investigacion+descriptiva&ots=TqaF8qZ5nH&sig=dbRuc-o12oWRN4eA_S939rRMOSo#v=onepage&q&f=false)

[cepto+de+investigacion+descriptiva&ots=TqaF8qZ5nH&sig=dbRuc-](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=concepto+de+investigacion+descriptiva&ots=TqaF8qZ5nH&sig=dbRuc-o12oWRN4eA_S939rRMOSo#v=onepage&q&f=false)

[o12oWRN4eA\\_S939rRMOSo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=concepto+de+investigacion+descriptiva&ots=TqaF8qZ5nH&sig=dbRuc-o12oWRN4eA_S939rRMOSo#v=onepage&q&f=false)